


**CARAVAN**  
INTERACTIVE

# LABYRINTHE



**CARAVAN**  
INTERACTIVE



遠い昔、天界と魔界の争いは女神と魔神の戦いで幕を降ろした。

そして人間界が生まれ、神々の武器が消えた―。

時は流れ、執拗に人間界を狙い続けた魔王ゼッダスは、ついに天界の力に導かれたあなたによって魔界の渦へと追い込まれる。

だが、あなたもその渦に飲み込まれ、魔界の城へ落とされてしまったのだった！  
危うく塔に激突しそうだったあなたを救ったのは、記憶を無くした妖精リブル。

彼女は敵なのか味方なのか…？

謎を残したまま、新たな、そして最後の冒険が始まる！



## ■インストール

### Windows 95 セットアップ

#### 1. ディスプレイの設定

●デスクトップ上でマウスの右ボタンをクリック、[プロパティ] を選択し、[画面のプロパティ] の [ディスプレイの詳細] を選び、画面を640×480ピクセル/16bit Colorに変更してください。

\* [模様] [壁紙] [スクリーンセーバー] の設定をしている場合は、それぞれ (なし) に設定してください。

#### 2. インストール

『Disk1』をCD-ROMドライブにセットすると、ティーザー画面が表示されます。

● [SetUp] 必要なプログラムをハードディスクにインストールします。最初にプレイする時のみ実行してください。

● [Help] [ReadMe] ファイルを表示します。

● [Exit] デスクトップにもどります。

#### 3. 起動

インストールを完了後、『Disk1』をCD-ROMドライブにセットしたままデスクトップにもどり、[スタート] メニューの [プログラム] からグループ『CARAVAN』を選択し、その中の『HT3』を起動してください。ゲームがスタートします。

※詳しくは『はじめにお読み下さい』をお読みください。



### Macintosh セットアップ

#### ●プログラムのインストール

『Disk1』内の『HT3』フォルダを御使用のハードディスクにコピーしてください。

#### ●システムの調整

次の手順にしたがって、お手持ちのマッキントッシュの設定状況を確認してください。

(1) [QuickTime 2.5] のインストール

『Disk1』内の『必要に応じて機能拡張フォルダへ』フォルダ内にある『QuickTime』『QuickTime PowerPlug』『QuickTime 音色』を『機能拡張』フォルダにコピーしてください。

(2) [Sound Manager 3.2] のインストール

『System7.5.2 以前のシステムを御使用の方へ』

『Disk1』内の『必要に応じて機能拡張フォルダへ』フォルダ内にある『Sound Manager』を『機能拡張』フォルダにコピーしてください。

『System7.5.2 以上のシステムを御使用の方へ』

すでにシステム内に『Sound Manager』が組み込まれていますので、インストールの必要はありません。

\*一部の機種では『Sound Manager』がサウンド関連に対し正常に動作しないことがあります。その場合は『Sound Manager』の使用を中止してください。

(3) [メモリ] の設定

[コントロールパネル] 内の [メモリ] を開き、[仮想メモリ] を “切”、[モダン・メモリ・マネージャ] を “切” に設定してください。

上記 (1) ~ (3) の操作を一つでも行なった場合は、必ずマッキントッシュを再起動してください。

#### ●起動

『Disk1』をCD-ROMドライブにセットした後、ハードディスクへコピーした『HT3』フォルダ内の『HT3』アイコンをダブルクリックして起動してください。



## ■インターフェイス

### タイトル画面

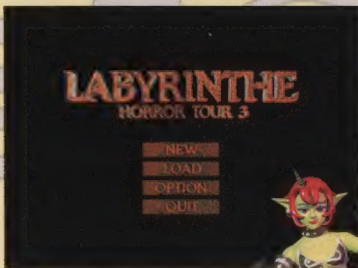
プログラムが起動すると、タイトル画面が表示されます。

NEW：新規のゲームが始まります。

LOAD：以前保存しておいたデータを読み出します。

OPTION：オプション画面（下図）に切り替わります。

QUIT：ゲームを終了します。



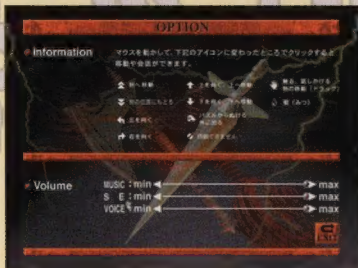
### オプション画面

ゲームを始める前に各種設定の調節がおこなえます。

Information：ゲーム中表示される各種ポイントの意味を示しています。

Volume：音楽・効果音・音声の音量の調節を、それぞれ個別におこなえます。

EXIT：タイトル画面に戻ります。



### メイン画面

タイトル画面のメニューからNEWかLOADを選択すると、メイン画面が表示され、ゲームが始まります。

### ポインタ

ポインタを画面上に置くと、上・下・左・右・前の矢印に変わります。行きたい方をクリックすると、方向転換・移動ができます。また、ポインタが手の形になる物はクリックで触ったり、ドラッグで動かしたりすることができます。



### ジャグラムの剣

スタート時の唯一の武器。  
最初から装備されています。

### ライフゲージ

プレイヤーの体力を表示します。  
5つのランプがすべて  
消えるとゲームオーバー。

### リブルの袋

アイテムが収めてあり、必要に応じて取り出せます。  
また、ここからSAVE、LOADをおこなえます。詳しくは、リブルの袋画面ページ（P5）参照。

### YES・NOボタン

相手からの質問に答えるときに使用します。





## ■リプルの袋画面

リプルの袋の中がイメージされていて、途中手に入れたアイテムはこの画面にセットされていくことになります。また、ゲーム中のSAVE、LOADや音量の調整もこの画面でおこないます。

### 鍵

扉を開くために使います。

### セーブ&ロード

SAVE & LOAD ウィンドウを開きます。

### 使う

アイテムを使うときにこのボタンを押します。  
(使用したいアイテムを選択してからボタンを押します。)

### 聞く

リプルにアイテムの情報を聞くボタン。  
(聞きたいアイテムを選択してからボタンを押します。)

### 戻る

メイン画面へ戻ります。



※これらの他にも、ゲームを進める上で重要なアイテムや、より強力な武器が手に入ります。

### ?のクリスタル

出会った時、リプルが持っていたクリスタル。



### ポリウム

音楽・効果音・音声の音量の調節を、それぞれ個別におこなえます。

### 体力・信頼・経験ゲージ

H: 体力 リプルの体力が表示されます。

T: 信頼 プレーヤーへの信頼度が表示されます。

E: 経験 リプルの経験値が表示されます。

※これらの数値のバランスがゲームの進行に影響してきます。



## SAVE&LOADウィンドウ

データの保存、呼び出しをするウィンドウです。(左図)

DATA1～DATA5: データを5つまで保存することができます。

EXIT: SAVE & LOADウィンドウを閉じます。

SAVE: 現在までのゲーム進行状況を保存します。

LOAD: 以前保存しておいたデータを呼び出します。

OK: 選択事項に同意します。

CANCEL: 選択事項を解除します。

QUIT: ゲームを終了します。

※データは上書きすることが可能なので保存する場合には注意してください。

## You are dead 画面

CONTINUE: 最後にリプルの袋を開いたところからスタートします。

QUIT: ゲームを終了します。

## ■ゲームの進め方について

### ●ゲームをはじめて何をすればいいのかわからない？

まずは妖精リプルを探しましょう。リプルに逢えばセーブやロードもできるようになります。

### ●バトルが苦手なんです。楽な方法はありますか？

ここは魔界ですから、人間の姿のあなたは敵とみなされ次々と魔物に襲われます。魔物から情報を聞き出すこともできません。でもリプルがあることを思い出せば大丈夫。ほとんどの魔物は騙されて襲ってこなくなります。しかし、ときには戦って強いところをリプルにアピールすることも大切です。

### ●リプルの体力・信頼度・経験値は、どんな意味があるの？

リプルは体力が残りが少なくなると食べ物やねだり始め、それを無視しつづけると信頼を少しずつ失います。信頼を無くしてしまうとリプルはどこかに行ってしまう。また、信頼度と経験値が低いままだと悪魔の誘惑に負けてしまいます。ただし、あなたが何か経験するとき、リプルがそばにいないとパラメータは変化しません。つまり、あなたとリプルが一緒に行動することが大事なのです。

### ●どうすればリプルは食べてくれる？

お腹が空きだすと、リプルは「お腹が空いた！」と騒ぎだします。うるさいと思わないでください。リプルの食べ物を探しそれをクリックするとアイコンが変わりますから、リプルの顔に運んでください。

### ●アイテムが使えない？

フレームにリプルはいますか？リプルがいないとアイテムは使えません。リプルを探してください。食べ物のあるところにきつというはずです。また、選択したアイテムが使えない場所では、[使う]ボタンは押せません。

あなたの接し方で、リプルは天使にも悪魔にもなるのです。



## Credits

DIRECTOR, WRITER, 3D ARTIST  
Yoshio Kawasaki

CHARACTER ANIMATOR, 3D ARTIST  
Yayoi Yamada

SOUND & MUSIC, 3D ARTIST  
Hirokazu Sato

PROGRAMMER  
Yoshinori Shirasaka

SALES MANAGER  
Tatsuya Kawasaki

PRODUCER  
Shigeru Kawamata

## VOICES

Tomohisa Aso  
Hisashi Domon  
Sayuri Fujita  
Takayuki Inoue  
Hoko Kuwashima  
Tamotsu Nishiwaki  
Shogo Sakamoto  
Mutsumi Sugihara  
Kazuko Watanabe  
Manami Yamamoto

開発・発売元：株式会社キャラバン・インタラクティブ

Hybrid CD-ROM  
COMPACT  
disc  
DIGITAL DATA

本製品の著作権はすべて、株式会社キャラバン・インタラクティブに帰属します。本製品を著作権者の許可なく貸貸業に使用すること、ネットワークなどで転送すること、営業目的で使用または上映することを禁止します。本製品に含まれているコンピュータプログラムを盗アセムブル、逆コンパイルすることを禁止します。本製品の内容の一部または全部を無断で録音、録画、コピー等を行うことは法律で禁じられています。使用者側の操作、保管等に起因する、本製品およびコンピュータ等の故障に関して、株式会社キャラバン・インタラクティブは一切の責任を負いません。

社名・商標等このマニュアル及びパッケージに使用されている名称・ロゴは各社の商標または登録商標です。LABYRINTHE is trademark of CARAVAN INTERACTIVE, INC. All rights reserved.

